「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 嵐世記 with パワーアップキット

はじめにお読みください

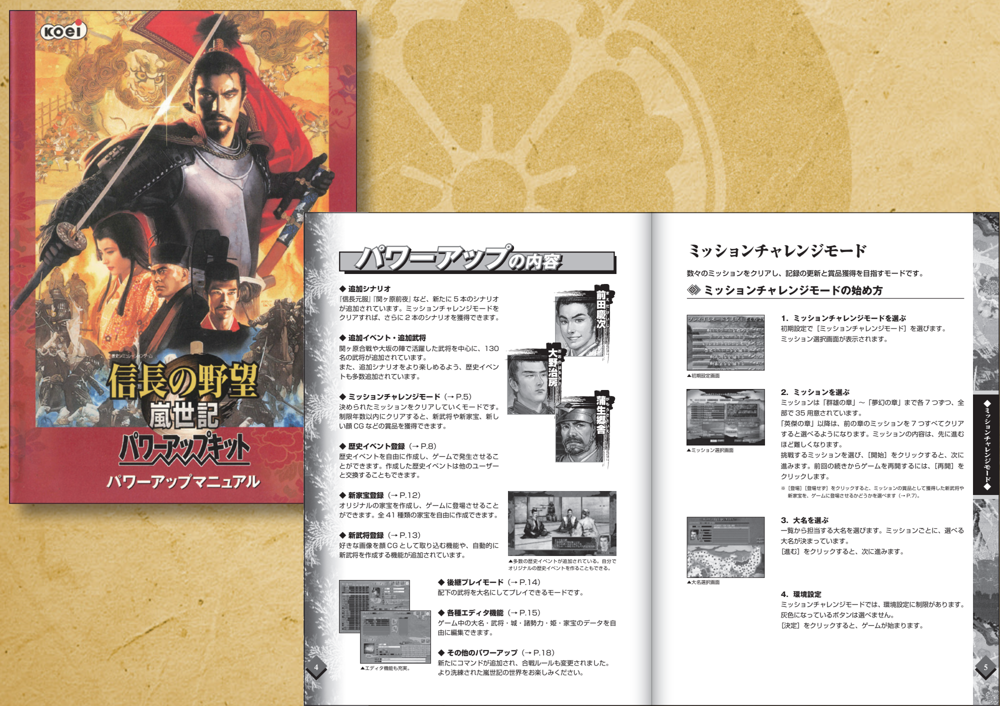
※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・嵐世記』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・嵐世記 パワーアップキット』



パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・嵐世記』

2001年に発売されたシリーズ9作目。合戦が従来のターン制からリアルタイム制に進化するとともに、大名家以外の朝廷・寺社・水軍衆・自治都市などの諸勢力が登場しました。戦国時代の勢力関係を外交で切り抜けるというゲーム性が特徴です。



『信長の野望・嵐世記 パワーアップキット』

シナリオや武将が追加されたほか、決められたミッションのクリアを目指すミッションチャレンジモード、配下武将を大名にしてプレイできる後継プレイモード、歴史イベントを自由に作成できる機能などを搭載しました。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

©2013 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

嵐世展望

『信長の野望・嵐世記』は、戦国時代の日本を舞台にした歴史シミュレーションゲーム。ゲームを始める前に、基本となる知識を押さえておこう。

目指すは天下統一

プレイヤーは戦国大名家の当主（とうしゅ）となり、日本の統一を目指します。以下の勝利条件・敗北条件のどれかを満たすと、ゲームは終了します。勝利条件・敗北条件は、4つあるシナリオのどれでも同じです。

勝利条件	武力統一	全国135の城すべてを支配する。
	同盟統一	プレイヤーの大名家が、他のすべての大名家を従属（じゅうぞく）させる。
	従属統一	プレイヤーが他の大名家に従属し、その大名家が同盟統一をなしとげる。
敗北条件	後継（こうけい）不在	大名が死亡し、後継者になれる武将が1人もいない。
	居城喪失（そうしつ）	合戦に敗れ、支配下の城をすべて失う。
	時間切れ	1700年になっても勝利条件を満たさない。

コマンドの出し方

1カ月に1度、各大名家の軍団（→P.13・22）ごとにターン（命令を出す機会）が回ってきます。プレイヤーが担当する軍団（担当する大名家の第1軍団または直轄の軍団）のターンになると、城下画面が表示されます（→P.26）。城下画面では、戦略コマンドで武将に命令を出します。「進行」をクリックすると、次の軍団にターンが回ります。

すべての軍団のターンが終了すると、各国の合戦が始まります。プレイヤーが担当する軍団が、他家に〈出陣〉したり、他家から攻め込まれると、合戦画面（→P.28）になります。合戦画面ではリアルタイムにゲームが進行します（→P.14）。すべての国の合戦が終了すると、次の月に進みます。

前月
▼

戦略　各大名家の軍団ごとにターンが回り、戦略が行われる。



▼プレイヤーが担当する軍団のターン

戦略コマンドを実行し、国造りや合戦の準備をする。「進行」で次の軍団にターンを回す。

▶

合戦　国ごとに合戦が行われる。



▼プレイヤーが担当する軍団の合戦

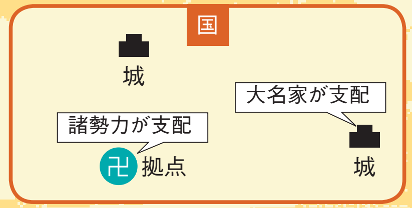
部隊に指示を出しながら、敵の城や部隊を攻撃する。

▼
次月

嵐世記の世界構造

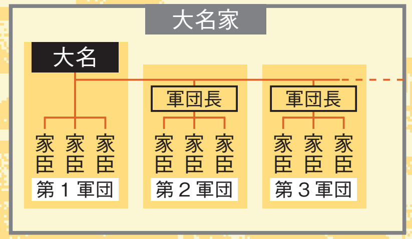
大名家の城、諸勢力の拠点

ゲーム中には54の「国」があります。各国内には「城」と「拠点」がいくつかずつあります。城を支配するのが「大名家」、拠点を支配するのが「諸勢力」です。大名家は、諸勢力の拠点を支配できません。



大名家は軍団から成る

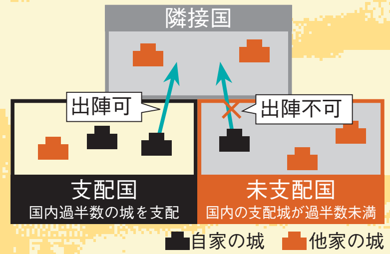
大名家は、「大名」である武将と「家臣」である武将から構成されます。大名も家臣も必ず「軍団」に所属しています。軍団は、「軍団長」1人と家臣で構成されます。第1軍団の軍団長には大名がなり、第2軍団以降の軍団長は家臣から選びます。

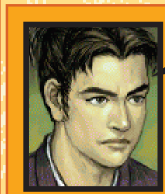


国を支配する

国内の過半数の城を支配下に置くと、その国を支配したことなります。支配していない国から、隣接（りんせつ）する他国には〈出陣（しゅつじん）〉できません。

国内のすべての城を支配下に置いて統一すると、〈検地（けんち）〉ができるようになります（→P.20）。





評定を利用すれば初心者も安心

【織田信行 おだのぶゆき】
能力：政治 50 統率 30 知略 16 野望 71
特技：開墾・収拾
兵科：槍・弓
※能力は「信行謀叛」シナリオスタート時の値

ゲームを始めてみたものの、何から手を付ければよいのかわからぬわ！　という大名初心者の皆さん。環境設定で、「チュートリアル」を「見る」にしてスタートしましたか？　こうしておけば、ゲーム中に「評定（ひょうじょう）」が開かれます。評定の提案通りにゲームを進めれば、迷（まよ）うことなくゲームの流れがわかるはずです。



▲最初のターンが終わると、練習用の合戦が発生。謎（なぞ）の小姓（こしょう）が解説してくれる。

嵐世展望

合戦

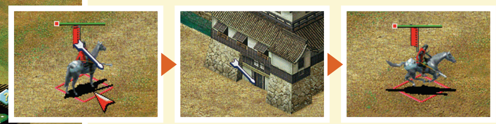
嵐世記の合戦はリアルタイム進行。見えない場所で、敵は常に行動している。刻々と変わる戦況を捉え、迅速かつ的確な判断を下さねばならない。

リアルタイム進行



合戦はリアルタイムで進行します。プレイヤーは戦局を見ながら、「部隊」または「陣形」(→ P.17) ごとに具体的な指示を出します。

基本操作は、①部隊または陣形をクリック、②移動目標や攻撃目標を右クリック。部隊を《合流》する、陣を張る、などの特別な行動は、コマンドボタンをクリックして指示します。



①部隊をクリック　②目標を右クリック　③行動開始！



部隊は、武将直属の小隊（武将小隊）と、武将が率いる一般の小隊で構成されます。各部隊は「遊撃」と「回避」のどちらかの方針に従い、それぞれが率いる小隊と共にリアルタイムに行動します。移動や攻撃の目標を指示すると、「遊撃」は近づく敵への攻撃を優先しつつ、「回避」は攻撃をしないで目標を目指します。

兵馬ひしめく大合戦

他国への〈出陣〉は、1 つの軍団につき最大 10 部隊まで。国内での合戦は城ごとに最大 10 部隊まで参戦できます。合戦は、戦場国にいるすべての大名家と諸勢力が、参加して行われます。複数の大名家が同時に同じ国に攻め込んだときは、攻め込んだ大名家のうち名声の一番高い大名家（従属大名家の場合は、他の大名家優先）が攻撃側、攻め込まれた城の支配大名家が守備側となります。他の大名家は、攻撃側・守備側のどちらかの立場で参戦します。



▲中立勢力は途中から参戦もできる。

攻城戦



▲城の耐久度が 0 になると陥落。

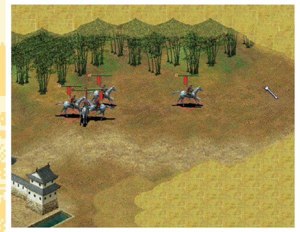
部隊の攻撃目標を、敵大名家の城や諸勢力の拠点にすると、攻城戦が始まります。

城を攻略すれば合戦中でも自家の支配城となり、部隊を入城させて休息を取らせることができます (→ P.16)。一度敵に奪われた城でも、合戦が終わるまでに城を攻略すれば取り返せます。

14

視界を広げて敵を捕捉

自家の城がない国に攻め込むと、各部隊の周辺以外の地形は一切わかりません。部隊を少しずつ移動させて敵の部隊や城を見つけてください。部隊を分散させた方が早く地形を把握できますが、単独で行動させて敵の大軍にぶつかれば、壊滅は必至です。なるべく複数の部隊で行動させた方がよいでしょう。



▲見えない地形は金雲に隠れている。

変わる天候

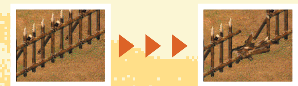


戦場の天候は変化します。雨や雪の日は鉄砲や大砲が使えません。ただし、陣形に参加している部隊は、その陣形の中に「雨撃」の特技 (→ P.17) を持つ武将がいれば、天候にかかわらず鉄砲や大砲で攻撃できます。

天候の変化には季節によって特徴があります。夏は雨が多いので特に注意が必要です。

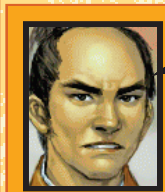
邪魔な柵や城門は壊せ！

城や拠点の周辺には、防衛のために柵が張り巡らされていたり、城門が設置されていることがあります。攻撃側にとっては邪魔な存在ですが、部隊の攻撃目標にすれば破壊できます。破壊すると、通過できるようになります。



破壊前　破壊後

合戦の勝利条件は？



【島津義弘 しまづよしひろ】

能力　：政治 67 統率 91 知略 76 野望 90
特技　：訓練・回復・三段・攻城
兵科　：槍・鉄砲
※能力は「信行謀叛」シナリオスタート時の値

敵側大名家の城をすべて落とすこと、敵大将部隊を壊滅させることの 2 つの条件を満たすと勝利です。

勝利条件を満たさずに 30 日が経過すると、その時点で城を支配している勢力が、城の支配者となります。

30 日経過した時点で捕らえられたままの武将は、捕虜となります。

合戦後、支配城をすべて失った大名家は、滅亡します。



▲合戦が終わったら、捕虜の処遇を決める。知行を提示して仕官を誘える。

15

嵐世展望

嵐世展望

士気の回復が戦術のカギ

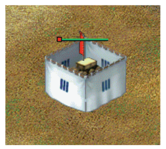


▲退却を始めた部隊には × 印がつく。

各部隊にはそれぞれ士気があります。士気は戦況によって常に変化しています。士気が 20 以下になると、その部隊は退却を始めてしまうことがあります。士気が0になると確実に退却を始めます。退却を始めた部隊には指示ができなくなります。

士気を上げるには、「休息」と「気合」2 つの手段があります。

休息するには、休息できる場所に部隊を入れます。休息中は、時間の経過とともに徐々に士気が回復します。



▶ 荷駄隊が作った陣

休息できる場所

① 自家が支配する城
② 味方勢力が支配する城や拠点
③ 自家の荷駄隊が作った陣
④ 味方勢力の荷駄隊が作った陣



▲《気合》は 1 度実行すると、2 日間実行できなくなるので注意。

《気合》を行うと、自家の全部隊の士気を瞬時に回復できます。大将武将の「統率」が高いほど、《気合》を実行できる回数が多くなります。また、統率が高いほど一度に上がる士気も大きくなります。

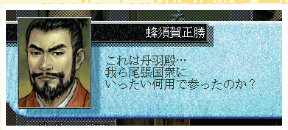
諸勢力を味方につけよう

合戦に参加するのは、大名だけではありません。戦場となる国にいる寺社衆や国人衆も、各自の兵力を率いて参戦します。彼らを味方につけられれば、味方の兵力を増やせるだけでなく、拠点での休息、敵の城や部隊の位置の素早い把握などが可能です。

諸勢力が味方につくか敵につくかは、合戦を始めるまでわかりません。確実に味方につけるためには、合戦の前に〈交渉〉で物資を贈り、関係を「親密」にしておきましょう（→ P.18）。



▲各諸勢力の立場は、軍議で表明される。

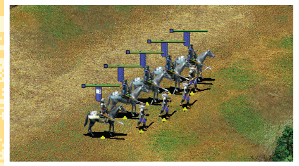


国人衆の中には、尾張の蜂須賀正勝のように並の武将以上の能力を持つ「要人」もいます。要人は〈交渉〉で仕官を誘えることがあります。合戦前に試しておくとよいでしょう。

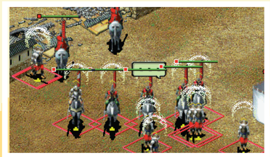
諸刃の剣・陣形による強攻

大将部隊を含む複数の味方部隊を、囲むようにしてドラッグして《合流》させると、「陣形」ができます。

陣形の状態で、大将部隊の士気が 50 以上あれば、《強攻》できます。《強攻》すると、陣形の合流部隊の攻撃力と、特技の効果が高くなります。ただし《強攻》回数には制限があります。回数は味方の城・拠点の数で決まります。



▲陣形に参加できるのは 5 部隊まで。



一定時間経過し、《強攻》の効果が終了すると、すべての合流部隊の士気が、大幅に減少します。士気が極端に低くなった部隊は、この時点で退却を始め、指示ができなくなります。《強攻》の効果は絶大ですが、使うタイミングを間違えると、かえって戦況が不利になる、諸刃の剣なのです。



特技に注目

武将は合戦に有効な「特技」を持っていることがあります。特技には、陣形に参加させると、効果が陣形全体に共有されるものがあります。

1 部隊にのみ有効な特技

回復 かいふく	休息時、士気の回復が早くなる。
剣豪 けんごう	武将小隊のみ攻撃力が上がる。
捕縛 ほばく	敵武将を捕らえやすくなる。
逃亡 とうぼう	敵武将に捕らえられにくくなる。
影　かげ	武将小隊が壊滅したときに、他の小隊が武将小隊に変わる。
攻城 こうじょう	城を攻めたとき、攻撃力が上がる。
収拾 しゅうしゅう	部隊の混乱状態を一定確率で正常に戻す。
激励 げきれい	退却を始めた部隊の士気を回復し、指示できる状態に戻す。
混乱 こんらん	周囲にいる敵部隊を、一定確率で混乱状態にする。
説得 せっとく	敵部隊を、一定確率で寝返らせる。

陣形に参加させると効果が共有される特技

槍衾 やりぶすま	槍隊の攻撃力が上がる。
突撃 とつげき	騎馬隊の攻撃力が上がる。
連射 れんしゃ	弓隊の攻撃力が上がる。
三段 さんだん	鉄砲隊の攻撃力が上がる。
雨撃 うげき	雨天でも鉄砲攻撃・大砲攻撃ができる。
守戦 しゅせん	部隊の防御力が上がる。
軍神 ぐんしん	部隊の攻撃力が上がる。敵の士気が下がりやすくなる。
鉄壁 てっぺき	部隊の防御力が上がる。士気が下がりにくくなる。

ショートカットを活用しよう！

合戦の操作はマウスだけで行えますが、ショートカットを利用すれば、さらに素早い指示ができます。

Ｃｔｒｌ＋左クリック	部隊追加選択	現在選択中の自家部隊に追加して、部隊を選択します。
Ｃｔｒｌ＋Ａ	全部隊選択	自家の全部隊を選択状態にします。
ダブルクリック	同兵種全選択	自家の同じ兵種の部隊をすべて選択状態にします。
Ａｌｔ＋左クリック	陣形離脱	陣形に参加している部隊を、陣形から外します。
Ｔａｂ	順次選択	画面に表示されている自家の部隊を、順に選択します。
Ｂ	分割指示	陣形を分割させます。
Ｒ	休息指示	選択中の自家部隊に、近くの城・陣・拠点で休息するよう指示します。
Ｚ・Ｘ	方針変更	選択中の自家部隊の方針を「遊撃」（Ｚ）、または「回避」（Ｘ）にします。
Ｕ・Ｄ	進行速度変更	合戦の進行速度を早くしたり（Ｕ）、遅くしたり（Ｄ）します。
Ｔ	大将部隊表示	自家の大将部隊が画面中央に来るように画面を移動します。
スペースキー	ポーズ	合戦の進行を止めます。ポーズ中も、各部隊の目標を指示できます。

嵐世展望

諸勢力

独自の兵力を持つ国人衆や寺社衆、
軍船を率いて海上を支配する水軍衆、
闇の世界を暗躍する忍者衆…。
彼らの協力なくして天下統一はありえない。

諸勢力の活動

『嵐世記』では、大名家以外の諸勢力として「忍者衆」「水軍衆」「国人衆」「寺社衆」「自治都市」と、「朝廷」が登場します。彼らは、大名家との「関係」に従って、協力したり妨害したりします。協力を得られれば頼もしい味方となりますが、敵対すれば天下統一への大きな障害になりかねません。諸勢力には、《勢力》の〈交渉〉で物資を援助して関係を良好にします。朝廷に対しては、自家に発せられる詔を受ければ関係が良くなります。

忍者衆



戦国時代、大名たちに雇われて様々な諜報活動を行っていた忍者衆。伊賀流、風魔流など全国12の忍者衆が登場します。
忍者衆との関係を良好にし、〈派遣〉に成功すると、忍者を借りられます。《忍者》を実行すると他国に潜入し、様々な情報を入手してくれます。



▶敵に遭遇すると戦闘になる。

他国に潜入した忍者が、敵大名家で〈警戒〉を担当している武将や、敵大名家に雇われた忍者などに発見されると、戦闘が始まります。戦闘に負けた者は負傷します。死亡することもあります。

▼闇に紛れて敵城に侵入……。



忍者の活動は情報収集にとどまりません。技量次第では、城や兵糧庫に火を放つ、金銭や家宝を盗むなど、敵大名家に様々な工作を仕掛けます。優秀な忍者なら、武将を暗殺することも……。





忍者衆より〈派遣〉される忍者の能力にはE～Aのランクがあり、Aが一番高くなります。能力の高い忍者ほど、情報の収集が早くなり、敵大名家に対する工作も頻繁に行います。ごくまれに、Aよりさらに上のSランクの忍者も登場します。

関係を良くすると…

- 〈派遣〉でランクの高い忍者を借りられる
- 借りた忍者を使い《忍者》が実行できる

水軍衆

日本の周囲は23の海域に分かれ、それぞれの海域を最大で16の水軍衆が支配しています。鉄甲船を持つ水軍衆との関係が良好なら、合戦の際に味方として加勢してくれます。
また、明国との〈貿易〉も水軍衆の協力が必要です。〈貿易〉に成功すると、珍しい宝や金銭を手に入れられます。



〈出陣〉の目標国が海を挟んでいるときは、水軍衆に兵士の海上輸送を依頼することになります。関係が良いほど、安い値段で運んでくれます。関係が悪いと、輸送を断られることもあります。



▲渡海に水軍衆の協力は必須。



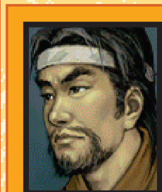


▲水軍衆からの援助要請に応じたときは、その水軍衆が戦っている様子を見られる。

陸上で大名たちが合戦をしているのと同様に、海上でも水軍衆同士が支配海域を拡げるため、海戦をしています。
海戦に敗れると、その海域の支配権を失います。支配海域をすべて失った水軍衆は滅亡です。

関係を良くすると…

- 〈貿易〉が実行できるようになる
- 〈出陣〉時の渡海費用が安くなる
- 合戦時に味方についてもらえる



貿易はどうすればできる？

【村上武吉　むらかみたけよし】
能力　：政治 17 統率 72 知略 51 野望 46
特技　：貿易・激励（げきれい）・三段
兵科　：槍・鉄砲・大砲
※能力は「信行謀叛」シナリオスタート時の値

〈貿易〉の実行条件は、以下の２つです。
①支配国の隣接海域に拠る水軍衆の、規模が６以上、関係が「親密」である。
②実行する軍団の金が1000以上ある。
ただし、貿易はいつも成功するとは限りません。貿易船が難破してしまえばそれまでです……。



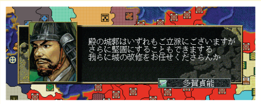
▲貿易船が帰還するのはおよそ９カ月。

嵐世展望

国人衆

国人衆とは、各国に古くから根付いている地侍の集団です。
大名家とは違い、領土拡大の野望は持ちませんが、自らの所領を防衛するために独自の兵力を有しています。彼らとの関係が良好なら合戦の際に味方勢力として参戦します。





国人衆は、それぞれ「技能」を持っています。「馬飼」「鍛冶」「築城」などの技能の種類に応じて、関係の良好な大名家に、特産品の献上や技術の提供がなされます。

また、「入門書」をもらえば、武将を国人衆に〈修行〉に行かせて使用可能な兵種(→ P.29)を増やせます。



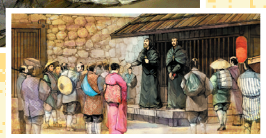


国内を統一すると〈検地〉を行えます。〈検地〉は、国人衆が所有する石高を減らし、大名家の石高を増やします。ただし、国人衆との関係が悪くなります。

関係を良くすると…
- 合戦時に味方についてもらえる
- 特産品や入門書が献上される
- 〈改修〉などに協力してくれる
- 一揆を起こしづらくなる

寺社衆





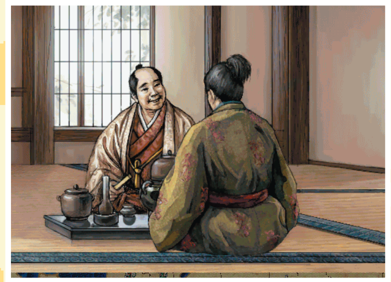
正徳寺、比叡山延暦寺など各国の寺社衆もまた、自衛のために独自の兵力を有しています。彼らとの関係が良好なら、合戦で味方勢力として参戦します。

寺社衆は、一向宗・旧仏教・切支丹のいずれかの「宗派」を持ちます。同じ宗派を出自とする武将は、その寺社衆と〈交渉〉したときに有利になります。
寺社衆は頻繁に布教活動を行います。所属する国内で布教活動が行われると、出自の宗派を持たない武将はその宗派を出自とすることがあります。

関係を良くすると…
- 合戦時に味方についてもらえる
- 一揆を起こしづらくなる

自治都市

自治都市は、商人たちが集まる商業都市です。東は塩釜から西は博多まで、全国 11 の自治都市があります。
自治都市は、各国へ商人を派遣します。自家の領国に商人がいると、兵糧や武具・家宝などの《売買》ができるようになります。自治都市との関係が良好なほど、有利な値段で《売買》ができます。



▲〈交渉〉で商人を派遣してもらうこともできる。



自治都市は、南蛮諸国と貿易しています。自治都市が南蛮諸国から鉄砲や大砲を仕入れると、大名はその都市の商人から、安価で鉄砲や大砲を購入できます。

関係を良くすると…
- 有利な値段で《売買》できる
- 鉄砲・大砲・家宝の《売買》ができる



茶器を持った武将が《売買》を実行すると、茶会が催されることがあります。茶会では、自治都市との関係が良くなるだけでなく、家宝や敵国の情報などが得られることもあります。

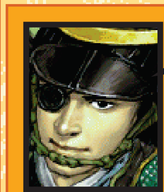
朝廷

兵力もなく財力も乏しい朝廷ですが、その権威だけは健在です。朝廷からの要求を受けることで、朝廷との関係が良くなります。関係が良好だと官位が授与されることがあります。高い官位を得れば、大名家の名声も上がります。征夷大将軍の任命権を持つのも朝廷です。



▲勅使として公家が訪れる。

将軍になったら……



【伊達政宗　だてまさむね】
能力　：政治 85 統率 86 知略 84 野望 99
特技　：外交・奉仕・三段・混乱
兵科　：槍・鉄砲・大砲
※能力は「本能寺の変」シナリオスタート時の値

山城を支配する大名家は、征夷大将軍に任命されることがあります。征夷大将軍に就任すると幕府を開きます。
幕府大名になると、《任命》が実行できるようになります。《任命》は、他の大名家に幕府の役職を与えることで、他家との友好度を上げます。また、幕府大名はイベントにより、敵対大名家の討伐令を発することもできます。



▲もちろん足利家でプレイすれば最初から将軍だ。

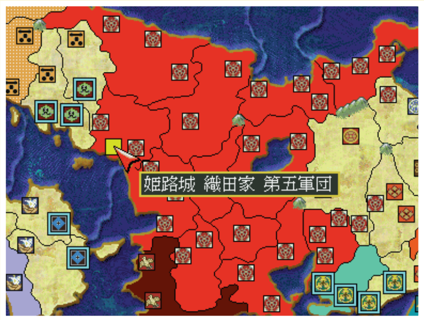
嵐世展望

嵐世展望

軍団

大名１人では困難な領国運営も、軍団を創設すれば、ぐっと楽になるはず。ただし、無能な武将を軍団長にするとその軍団自体が無能になりかねない。

軍団の新設は必須



◀多くの軍団を作るにはそれだけ高い「名声」も必要となる。

『嵐世紀』では大名家ごとではなく、軍団ごとにターンが回ります。領国を１つしか持たないような小さな大名家では、ゲーム開始時は大名自身が軍団長を務める「第１軍団」しかありません。１つの軍団で奉行（→P.23）にできる武将数には制限があるため、支配する領国が多くなったら、《軍団》の〈新設〉で新たな軍団を作っていきます。

優秀な武将を軍団長に

奉行に任命できる武将数の上限は、軍団長の能力によって決まります（→P.23）。
軍団長の「政治」が高ければ開発に向いた軍団、「統率」が高ければ軍事に向いた軍団、「知略」が高ければ計略に向いた軍団となります。
統治を担当させる国の状態を踏まえて、優秀な武将を軍団長に任命しましょう。



▶〈再任〉で軍団長の変更もできる。

各軍団への指示



▲方針が「攻略」なら、目標にする敵城も指示する。

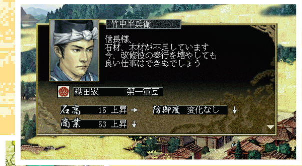
大名は、各軍団長に統治方針を指示できます。
軍団長が大名の一門（血縁関係のある武将）なら、方針を「直轄」にすることで、第１軍団と同様に直接命令を出せます。
一門でない武将が軍団長を務める軍団には、「攻略」「防衛」「開発」から方針を選びます。
ただし、方針だけ与えてあとは放っておけばいいわけではありません。国力のバランスを見て統治させる国を変更したり、物資の過不足がないように輸送させたりというように、適切な管理をしていきましょう。

奉行

国内の開発、兵の訓練、浪人の登用などは、担当の奉行を任命して行わせる。一度担当の奉行を任命してしまえば、解任されるまで毎月実行される。

嵐世展望

奉行の仕事





◀「報告ボタン」

奉行とは、大名家の様々な仕事を指揮・監督する人物です。
奉行の仕事には、「開発」「軍事」「計略」の３種類があります。
一度担当を任命してしまえば、毎月そのコマンドが実行されます。
コマンドの成果は、「報告ボタン」で確認できます。〈移動〉で奉行武将の所属軍団が変わると、奉行は解任されます。

種類	コマンド	費用	内容	奉行数の上限
開発	開墾	20	土地を耕し、石高を上げる。	軍団長の「政治」による。
	商業	20	商いを奨励し、商業を上げる。	
	改修	10	城を改修し、防御度を上げる。	
軍事	訓練	0	兵を鍛え、訓練度を上げる。	軍団長の「統率」による。
	警戒	0	他家の計略や忍者を警戒する。	
計略	登用	0	浪人武将を探し、仕官させる。	軍団長の「知略」による。
	引抜	5	他家の武将に、出奔や内応などを勧める。	
	一揆	5	国人衆・寺社衆をそそのかし、一揆を促す。	



奉行の数の制限

奉行に任命できる武将数には、軍団長の能力に応じた上限があります。
開発奉行は軍団長の「政治」、軍事奉行は軍団長の「統率」、計略奉行は軍団長の「知略」によって、任命できる武将数が決定されます。
第１軍団の場合、奉行に任命できる武将数の上限は大名の能力によります。大名の能力が低い場合は、有能な家臣を軍団長にして、できるだけ多くの領国を統治させるのも１つの方法です。



▲「残り」を見れば、任命できる残りの奉行数がわかる。

奉行の仕事は効率的に



武将が持つ特技には、合戦で有効なもの（→P.17）だけでなく、戦略コマンドでその効果を上げるものもあります（→P.31）。また、〈開墾〉〈商業〉〈改修〉には順調なときと不調なときがあります。武将の特技や、毎月の各コマンドの調子に合わせて奉行を決めれば、より効率的に国造りが進められます。

◀コマンドの調子は、報告画面や〈奉行〉画面に表示される矢印でわかる。上向きなら順調、下向きなら不調だ。

嵐世展望

知行

武将が合戦時に率いる小隊の数は、武将が持つ知行の大きさによって決まる。つまり、知行の加増は、兵力の増大を意味するのである。

知行と石高の関係

知行とは、大名が家臣に与える土地のことです。与える知行は、《人事》の〈賞罰〉で大名家が持つ総石高から切り分けます。したがって、武将の知行の合計は、総石高が上限となります。それ以上の知行を与えたいなら、〈開墾〉(→ P.23)・合戦(→ P.14)・〈検地〉(→ P.20) などを行って、総石高を増やさなければなりません。


▲知行を欲しがっている武将は「功」マークがついている。

知行が兵力を決める

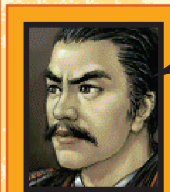


武将が合戦時に率いる小隊 1 つが、兵士 200 人に当たります。率いる小隊の最大数は、その武将が所有する知行の大きさで決まります。知行が 100 の武将は 1 小隊、200 の武将は 2 小隊、というように 100 単位で小隊数が増えます。最大は 5 小隊 (1000 人) です。

加増は計画的に

総石高をすべて家臣の知行にしてしまうのは危険です。知行を与え「大名直轄」の石高が減ると、その分兵糧の収入も減り、後々兵糧不足になりかねません。また、〈登用〉や合戦で新たな武将を仕官に誘えません。


▲円グラフの青い部分が「大名直轄」の石高。



知行を増やしたのに兵が増えない？

【長宗我部元親 ちょうそかべもとちか】
能力　：政治 79 統率 85 知略 82 野望 94
特技　：開墾・引抜・回復・槍衾(やりぶすま)
兵科　：槍・騎馬・大砲
※能力は「信行謀叛」シナリオスタート時の値

小隊数が増えるのは、季節が変わる 2・5・8・11 月だけです。季節が変わっても小隊が増えてない！ と、そんなときは兵種を確認しましょう。騎馬隊や鉄砲隊を編制するには、兵士と同数の軍馬・鉄砲が必要です。また、荷駄隊や大砲隊は常に 1 小隊で構成されるので、加増しても小隊は増えません。


▲兵種は〈合戦〉の〈編制〉で変える。

従属

自家よりも強い大名家に一時的に従属し、機が熟すのを待って独立する…これも戦国の世を生き抜いていくための１つの手段であろう。

弱小大名家を従属させる

自家よりも名声・兵力が低い大名家に対して〈脅迫〉が成功すると、従属大名家にできます。従属大名家には、《外交》や〈出陣〉に制限を加えられます。また、イベントにより物資を要求できることもあります。
従属大名家をさらに〈脅迫〉して成功すると、完全に自家の家臣に加えられます。


▲合戦だけが天下統一の手段ではない。

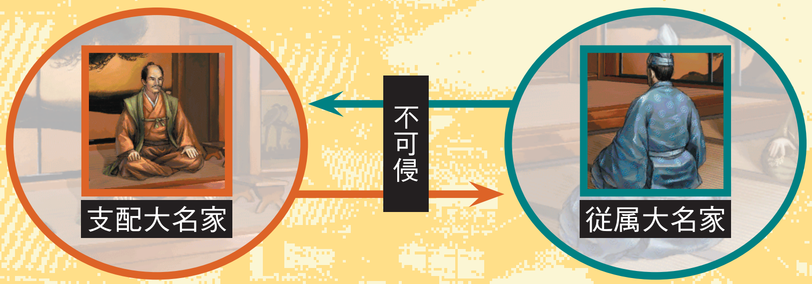
強い大名家に従属する

他家からの脅迫に屈したり、自ら〈従属〉を申し出れば、他家の従属大名になります。
従属大名家は、支配大名家以外の大名家との外交が一切禁じられます。また、支配大名家の城がある国には〈出陣〉できません。
しかし、支配大名家と従属大名家は互いに攻め込むことができないので、合戦を確実に回避できます。自家よりも明らかに強い大名家と隣接しているときは攻め込まれる前に、〈従属〉してしまった方がよいかもしれません。

従属からの独立

従属大名家は、支配大名家に対していつでも〈独立〉を宣告できます。ただし、独立後の両家の友好度は 0。十分な準備ができていないと、独立したとたんに滅亡……ということにもなりかねません。





従属大名家をさらに〈脅迫〉すると
自家の家臣に加えられる

《外交》の制限
支配大名家の城がある国には〈出陣〉できない

嵐世展望

24

25

嵐世記の見方

城下画面



国・城情報

城切り替え
城下画面を国内の他の城に切り替える。

武将情報
表示・非表示は、「武将情報表示」ボタンで切り替え。
「軍団情報」が表示されているときは軍団全体の武将情報、「城・国情報」が表示されているときはその国にいる武将情報を表示。

詳細情報
武将の詳しい情報を表示。

軍団の奉行数
開発　軍事　計略

《奉行》の担当
墾〈開墾〉　商〈商業〉　改〈改修〉　訓〈訓練〉
警〈警戒〉　登〈登用〉　挨〈引抜〉　引〈一揆〉

兵種
槍隊　弓隊　騎馬隊
鉄砲隊　大砲隊　荷駄隊

行動済みかどうか
未行動
行動済

小隊の数
率いている小隊
兵士を補充中の小隊
予備兵（兵士はいるが鉄砲や軍馬がないなどのために小隊を編制できない）
知行の加増で編制できる小隊

武将情報表示
クリックすると、武将情報を表示。もう一度クリックすると、消える。

軍団情報

軍団切り替え
自家の他の軍団情報を表示。

情報切り替え
軍団情報と国・城情報の表示を切り替える。

情報
ゲームに登場するすべての武将・大名・軍団・国・城・要人・諸勢力・姫・家宝・官位役職の情報を見られる。

機能
機能画面を表示。セーブ・ロード・環境設定・ゲームの終了を行う。

解説表示
ゲームの解説・評定の目標が見られる。

戦略コマンド
各コマンドの実行画面を表示。

大地図切り替え
大地図画面を表示。

報告表示
今月の《奉行》の成果などを表示。

災害表示
災害発生国を表示。

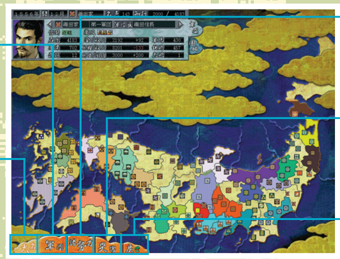
小地図
小地図上の国をクリックすると、その国の軍団情報を表示。

大名表示
全国の大名家の版図を表示。

軍団表示
選択中の大名家の、軍団別支配国を表示。

大地図画面

城下画面で「大地図切り替え」ボタンを押すと表示されます。



軍団表示
選択中の大名家の、軍団別支配国を表示。

大名表示
大名家別の版図を表示。

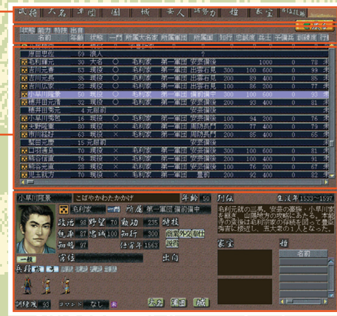
諸勢力表示
諸勢力の所在を表示。

災害表示
災害発生国を表示。

戻る
城下画面に戻る。

情報画面

城下画面で「情報」をクリックすると表示されます。



情報の種類
クリックすると、一覧情報を表示。

一覧情報
クリックすると、各情報の個別情報を表示。

情報項目
クリックすると、一覧情報をソート（並べ替え）できる。

個別情報
一覧で選んだ情報の個別情報を表示。

26　27

軍議画面



配備可能な城情報
戦場国に、支配城が複数あるときに表示される。武将を選んで移動させると配備される。

城・拠点情報
略地図より選んだ城・拠点にいる部隊が、一覧で表示される。

略地図
戦場の略地図。地図上の城・拠点をクリックすると、情報が表示される。

合戦画面



天候
戦場の天候（→ P.15）。

戦況情報
勝利条件となる大将・城の現在の残数。グラフは、兵力の比較を表す。

部隊

兵士数・士気
グラフの長さは兵士数、色は士気（しき）を表す。

高い ← 士気 → 低い

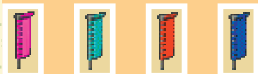
武将小隊


武将直属の小隊。壊（かい）滅（めつ）すると、その武将が率いていた小隊はすべて壊滅する。

一般の小隊


武将に率いられている小隊。武将小隊と行動を共にする。兵種によって攻撃方法などが異なる。

軍旗
軍旗の色で、敵・味方を識別する。



攻撃側　守備側　攻撃側　守備側
（プレイヤー担当）



大将の部隊は、軍旗に白い線がある。

情報エリア

部隊情報
部隊をクリックすると表示。



城・拠点情報
城や諸勢力の拠点をクリックすると表示。



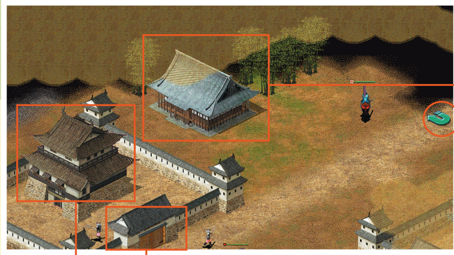
複数部隊情報
陣形をクリックしたり、複数の部隊をドラッグすると表示。



自家部隊一覧
部隊のいない地面などをクリックすると表示。部隊ボタンをクリックすると、部隊情報を表示。



※自家部隊一覧では、Ctrl を押しながらクリックすると複数の部隊を選択状態にできます。



諸勢力の拠点
味方の諸勢力の拠点を、部隊の移動目標にすると、部隊を休息させられる。
敵側の諸勢力の拠点は、部隊の攻撃目標にできる。

退却ポイント
部隊をここに移動させると、戦場から退却する。

城
味方の城を、部隊の移動目標にすると、部隊を休息させられる。
敵側の城を、部隊の攻撃目標にすると、攻城戦を開始する。城の耐久度が0になると、その城は攻撃した勢力の所属になる。

城門


敵側の城門は、部隊の攻撃目標にして破壊すると通過できる。
味方の城門は、自由に通過できる。右クリックで城門に鍵がかかる。鍵をかけると、味方部隊も通過できない。もう一度右クリックで、鍵を解除できる。

柵

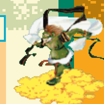

部隊の攻撃目標にすると破壊できる。破壊すると侵入できる。

合戦コマンド
コマンドをクリックして、指示を出す。

小地図
戦場の全体図。味方部隊の視界に入ると、地形が表示されていく。地図中の点は各部隊の位置を表す。

●攻撃側　●攻撃側（プレイヤー担当）
●守備側　●守備側（プレイヤー担当）





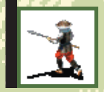
部隊一覧
部隊の一覧が表示される。一覧から部隊をクリックすると、地図が移動する。

解説
コマンドや操作の解説を表示。

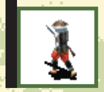
中断
初期設定に戻る。

城・拠点
攻撃中の城・拠点が点滅する。クリックすると、その地点に地図が移動する。

兵種一覧

槍隊（やりたい）


一般的な兵種。城・拠点への攻撃に有利。「槍衾（やりぶすま）」の特技があれば、攻撃力が高くなる。

鉄砲隊（てっぽうたい）


鉄砲による間接攻撃ができる。敵の士気を減らすのに有効。「三段」の特技があれば、攻撃力が高くなる。

弓隊（ゆみたい）


弓による間接攻撃ができる。敵の士気を減らすのに有効。「連射」の特技があれば、攻撃力が高くなる。

大砲隊（たいほうたい）


1小隊で構成。大砲による間接攻撃ができる。城・拠点に対しても間接攻撃が可能。機動力は低い。

騎馬隊（きばたい）

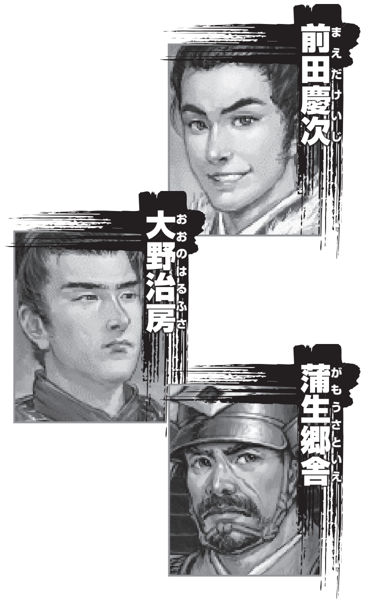

機動力と攻撃力が高い。編制には軍馬が必要。「突撃」の特技があれば、さらに攻撃力が高くなる。

荷駄隊（にだたい）


1小隊で構成。《陣張》により味方部隊が休息可能な「陣」を作れる。攻撃力はなく、機動力は低い。

※城壁や堀の内側にいる敵部隊に対して外側から間接攻撃を行っても士気を下げられません。

パワーアップの内容



◆ 追加シナリオ
『信長元服』『関ヶ原前夜』など、新たに５本のシナリオが追加されています。ミッションチャレンジモードをクリアすれば、さらに２本のシナリオを獲得できます。

◆ 追加イベント・追加武将
関ヶ原合戦や大坂の陣で活躍した武将を中心に、130名の武将が追加されています。
また、追加シナリオをより楽しめるよう、歴史イベントも多数追加されています。

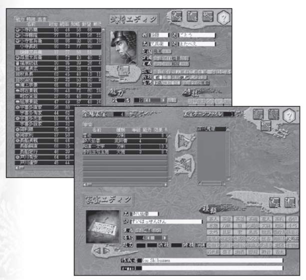
◆ ミッションチャレンジモード（→ P.5）
決められたミッションをクリアしていくモードです。制限年数以内にクリアすると、新武将や新家宝、新しい顔 CG などの賞品を獲得できます。

◆ 歴史イベント登録（→ P.8）
歴史イベントを自由に作成し、ゲームで発生させることができます。作成した歴史イベントは他のユーザーと交換することもできます。

◆ 新家宝登録（→ P.12）
オリジナルの家宝を作成し、ゲームに登場させることができます。全 41 種類の家宝を自由に作成できます。

◆ 新武将登録（→ P.13）
好きな画像を顔 CG として取り込む機能や、自動的に新武将を作成する機能が追加されています。


▲多数の歴史イベントが追加されている。自分でオリジナルの歴史イベントを作ることもできる。


▲エディタ機能も充実。

◆ 後継プレイモード（→ P.14）
配下の武将を大名にしてプレイできるモードです。

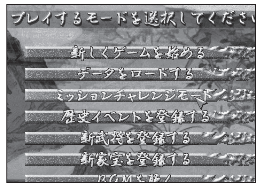
◆ 各種エディタ機能（→ P.15）
ゲーム中の大名・武将・城・諸勢力・姫・家宝のデータを自由に編集できます。

◆ その他のパワーアップ（→ P.18）
新たにコマンドが追加され、合戦ルールも変更されました。
より洗練された嵐世記の世界をお楽しみください。

ミッションチャレンジモード

数々のミッションをクリアし、記録の更新と賞品獲得を目指すモードです。

ミッションチャレンジモードの始め方

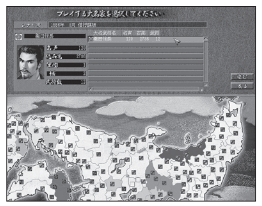

▲初期設定画面

1. ミッションチャレンジモードを選ぶ
初期設定で［ミッションチャレンジモード］を選びます。
ミッション選択画面が表示されます。


▲ミッション選択画面

2. ミッションを選ぶ
ミッションは「群雄の章」～「夢幻の章」まで各７つずつ、全部で 35 用意されています。
「英傑の章」以降は、前の章のミッションを７つすべてクリアすると選べるようになります。ミッションの内容は、先に進むほど難しくなります。
挑戦するミッションを選び、［開始］をクリックすると、次に進みます。前回の続きからゲームを再開するには、［再開］をクリックします。

※［登場］［登場せず］をクリックすると、ミッションの賞品として獲得した新武将や新家宝を、ゲームに登場させるかどうかを選べます（→ P.7）。


▲大名選択画面

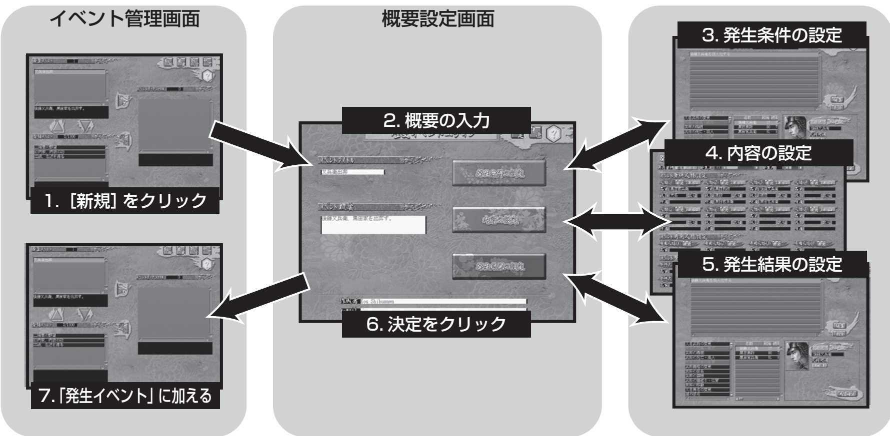
3. 大名を選ぶ
一覧から担当する大名を選びます。ミッションごとに、選べる大名が決まっています。
［進む］をクリックすると、次に進みます。

4. 環境設定
ミッションチャレンジモードでは、環境設定に制限があります。
灰色になっているボタンは選べません。
［決定］をクリックすると、ゲームが始まります。

歴史イベントを登録する

オリジナルの歴史イベントを作成し、ゲーム中で発生させることができます。
初期設定で「歴史イベントを登録する」を選びます。

歴史イベント登録の流れ



イベント管理画面

作成したイベントや、他のユーザーと交換可能なイベントデータを管理します。

イベントデータの読込
イベントフォルダ（※）内のイベントを読み込み、登録イベントに加える。

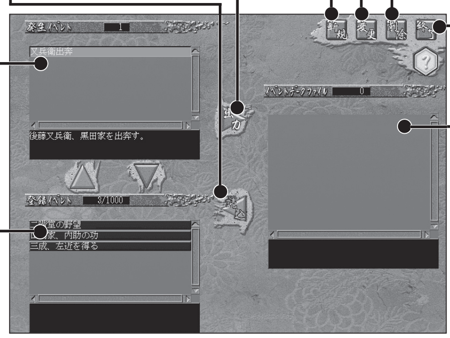
イベントデータの出力
選択中のイベントを、他のユーザーと交換可能なデータとしてイベントフォルダ（※）に出力する。

新　規
新しくイベントを作成する。

変　更
選択中のイベントの設定を変更する。

削　除
選択中のイベントを削除する。

発生イベント
ゲームで発生させるイベントの一覧。一覧からイベントを選んで▽をクリックすると、発生イベントから外れる。



終　了
初期設定に戻る。

イベントデータファイル
イベントフォルダ（※）内にあるデータの一覧。一覧からイベントを選んで［読込］をクリックすると、登録イベントに加わる。

登録イベント
登録したイベントの一覧。一覧からイベントを選んで△をクリックすると、発生イベントに加わる。

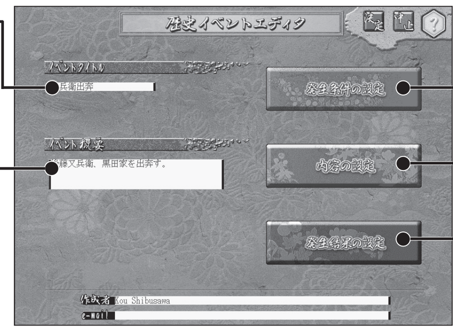
※イベントフォルダとは、『信長の野望・嵐世記 パワーアップキット』をインストールしたフォルダの中にある、「Edit」フォルダ内の「Event」フォルダです。

概要設定画面

イベントの概要を設定します。

イベントタイトル
イベントのタイトル（全角12文字まで）を入力する。

イベント概要
イベントの概要（全角60文字まで）を入力する。入力した概要は、イベント管理画面で一覧からイベントを選ぶと表示される。



発生条件の設定
発生条件となる年月や人物などを設定する。

内容の設定
表示するスチル（CG）やセリフなどのイベント内容を設定する。

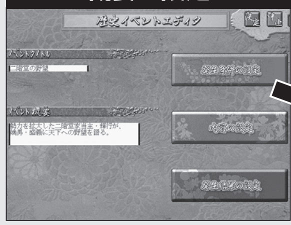
発生結果の設定
イベントの発生によって変更されるデータなどを設定する。

「二階堂の野望」を作ろう。其の一

「二階堂輝行（にかいどうてるゆき）が、嫡男・盛義（もりよし）に天下への野望を語る」というイベントを作ります。

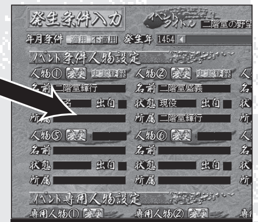
まず、イベントタイトルと概要を入力します。
次に発生条件を以下のように設定してみてください。
①発生年月は条件にしない。
②条件にする人物は、二階堂輝行・二階堂盛義の２人。
③イベント用の人物として、女中のお春。
④二階堂家の石高5000以上を条件にする。
設定できたら［決定］を押して概要設定画面に戻り、「内容の設定」に進んでください。

概要の設定



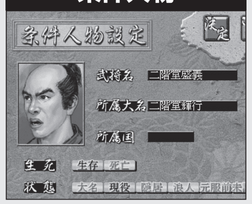
▲タイトルと概要を入力する。

▼年月条件は「不適用」にして、人物の設定をしていこう。



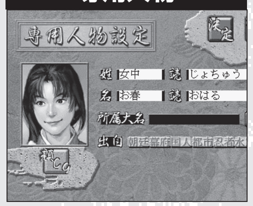
発生条件の設定

条件人物



▲１人ずつ設定する。「状態」は、輝行が「大名」、盛義が「現役」。盛義は、「所属大名」を輝行に設定。

専用人物



▲専用人物はセリフを言うだけの役。女中のお春はこのイベントの紅一点だ。かわいい顔を選ぼう。

条件大名



▲条件大名は輝行。石高を5000以上に設定。他は発生条件にしないので、0以上のままにしておこう。

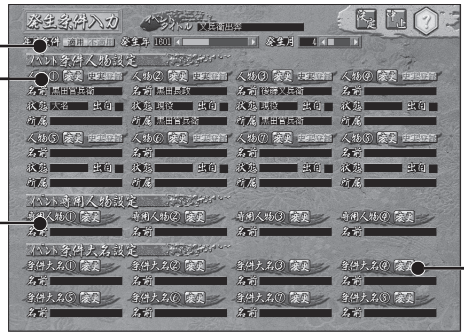
発生条件設定画面

イベントの発生条件を設定します。

年月条件
［適用］を選び、発生年と発生月を入力すると、入力した年月以降にイベントが発生する。年月を発生条件にしない場合は、［不適用］を選ぶ。

イベント条件人物
［変更］をクリックすると、設定画面が表示される。

イベント専用人物
［変更］をクリックすると、設定画面が表示される。



イベント条件大名
［変更］をクリックすると、設定画面が表示される。

※年月条件だけでは、イベントの発生条件になりません。必ず条件人物を設定してください。



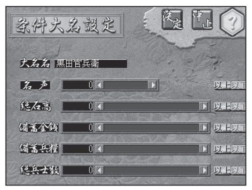
◆条件人物の設定

発生条件にする人物の状態などを設定します。
各項目とも、選ばなければ発生条件にはなりません。
「配偶者」を「あり」にすると、配偶者の実父も発生条件にできます。
［選択］をクリックし、一覧から実父武将を選びます。



◆専用人物の作成

このイベントにのみ登場させる人物を作成します。ここで作成した人物は、イベント中にセリフを表示できます。
姓・名（全角４文字まで）と、読（ひらがな８文字まで）を入力して、顔 CG を選びます。
顔 CG は、［顔 CG］をクリックして、一覧から選びます。
「所属大名」「出自」を設定すると、セリフを表示するとき、名前の横に家紋（ など）・出自マーク（ など）が付きます。

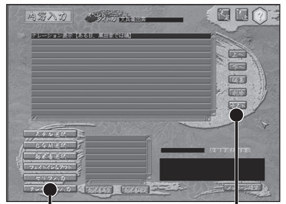


◆条件大名の設定

条件人物のうち、大名である武将の設定をします。
「名声」～「総兵士数」は、数値を入力して、「以下」か「以上」かを選びます。
発生条件にしないときは、数値を０にします。
「官位」「役職」は、［選択］をクリックして、一覧から選びます。
選ばなければ、発生条件にはなりません。

※大名の状態を発生条件にするには、「名声」～「役職」のいずれか１つ以上を必ず入力します。

内容設定画面



イベントの内容を設定します。内容として設定した項目は一覧に表示され、上から順番に実行されます。
項目を選んで、［上へ］［下へ］をクリックすると、順番が入れ替わります。
項目を編集・削除したい場合は、［編集］［削除］をクリックします。

内容の追加
実行する項目を追加するには、追加したい項目（［スチル選択］～［ナレーション入力］）をクリックする。項目を選ぶと、内容を編集できる。

テスト
作成中のイベントをテスト表示する。

発生結果設定画面



イベントの発生結果を設定します。発生結果として設定した項目は一覧に表示されます。
項目を編集・削除したい場合は、［編集］［削除］をクリックします。

発生結果の追加
設定する項目を選び、内容を編集する。［内容確定］をクリックすると、発生結果として設定される。人物データを変えるときは、一覧から人物を選んで編集する。

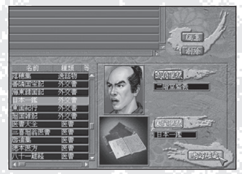
※大名の死亡や婚姻など、一部の項目では、発生条件で「条件人物」として設定した人物のみ編集できます。
※発生結果に、登録した新家宝（→ P.12）は使えません。

「二階堂の野望」を作ろう。其の二

内容は、以下の３つのシーンで構成します。
①輝行は女中・お春に盛義を呼びに行かせる。
②お春が盛義を連れて戻る。輝行は天下への野望を息子・盛義に語る。
③輝行は、家宝「日本一鑑」を盛義に譲る。
発生結果は、「日本一鑑」の所有者を盛義に変更します。
ここまで設定すれば、イベントの作成は完了です。イベント管理画面で発生イベントに加えれば、ゲーム中で発生するようになります。



▲シーンごとに、スチル、BGM、ナレーション、セリフの順に設定していこう。すべて設定できたら、必ず［テスト］で表示のチェックをしよう。



▲［家宝所有者の変更］をクリック。盛義を選んで、［家宝選択］をクリック。

新家宝を登録する

オリジナルの家宝を作成し、ゲーム中に登場させることができます。

初期設定で「新家宝を登録する」を選びます。

◈ 新家宝の登録と管理

登録家宝一覧
登録した家宝の一覧。

家宝フォルダへの出力
登録家宝一覧で選んだ家宝を、他のユーザーと交換可能なデータとして家宝フォルダ（※）に出力する。

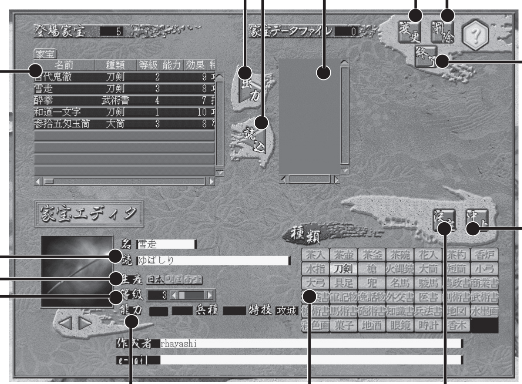
家宝フォルダからの読込
家宝データファイルで選んだ家宝を読み込み、登録家宝に加える。

家宝データファイル
家宝フォルダ（※）内にあるデータの一覧。

変　更
選択中の家宝データを変更する。

削　除
選択中の家宝データを削除する。

終　了
初期設定に戻る。



名・読
家宝名と読みを入力する。名は全角6文字まで、読みは全角ひらがなで16文字まで設定できる。

生　産
生産国を設定する。「明国」は主に水軍衆、「南蛮」は主に自治都市経由で、ゲームに登場する。

等　級
等級を設定する。等級が高い（数字が若い）ほど、高額で売買される。また、能力が上昇する家宝は、等級が高いほど、能力の上昇が大きくなる。

能力・兵種・特技
家宝を所有することによって上がる能力や、獲得する兵種・特技が表示される。家宝の種類によって、自動的に決まる。

種　類
種類を設定する。種類によって、選べるCG、上がる能力、獲得する兵種・特技が異なる。

決　定
現在のデータで登録する。

中　止
家宝データの編集をやめる。

※家宝フォルダとは、『信長の野望・嵐世記 パワーアップキット』をインストールしたフォルダの中にある、「Edit」フォルダ内の「Item」フォルダです。
※登録した新家宝は、環境設定で「登録家宝」を「登場」にすると、ゲーム中に登場します（→ P.18）。

新武将を登録する

新武将を登録するとき、武将データの自動作成や、顔 CG の作成ができます。

※新武将の登録のしかたは、プレイングマニュアル P.30「新武将の作成」をご覧ください。

◈ 武将データの自動作成



新武将作成画面で、［自動作成］をクリックすると、自動的に新武将のデータが作成されます。
クリックするごとにデータが変わります。

◈ 顔 CG の作成

好きな画像データを取り込み、顔 CG として使うことができます。
顔 CG に使用する画像を用意し、あらかじめ顔 CG フォルダ（※）にコピーしておきます。
使用する CG は、BMP か JPEG の画像データに限ります。
画像の用意ができたら、以下の手順で顔 CG を作成します。

※顔 CG フォルダとは、『信長の野望・嵐世記 パワーアップキット』をインストールしたフォルダの中にある、「Edit」フォルダ内の「Editkao」フォルダです。
※ BMP は、モノクロ・16 色・256 色・24 ビット色の画像のみ対応しています。16 ビット色・32 ビット色には対応していません。
※ JPEG は、スタンダード形式のみ対応しています。プログレッシブ形式には対応していません。


▲［顔作成］をクリック。

1.「顔作成」を選ぶ
新武将作成画面で、［顔作成］をクリックします。
顔 CG フォルダにある画像データの一覧が表示されます。


▲一覧から選ぶ。

2. 画像を選ぶ
一覧から画像を選ぶと、プレビューが表示されます。
［決定］をクリックすると、顔 CG 作成画面が表示されます。

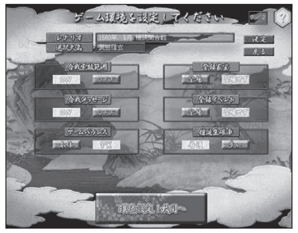

▲表示範囲を決める。

3. 表示範囲を決める
顔 CG 作成画面では、顔 CG として表示させる範囲を決めます。
枠内が、顔 CG として表示される範囲です。
枠内にカーソルを合わせてドラッグすると、枠が移動します。
枠外のマーカーに合わせてドラッグすると、枠を拡大・縮小できます。［決定］をクリックすると、顔 CG として登録されます。
※作成した顔 CG の色は、もとの画像と異なる場合があります。

その他のパワーアップ

新たにコマンドが追加され、合戦のルールも変更されました。

環境設定



設定できる環境が追加されています。

難易度	「超級」にすると、コンピュータ大名の思考能力が強化される。
合戦索敵範囲	「OFF」にすると、合戦時に戦場全体を見渡せるようになる。
合戦メッセージ	「OFF」にすると、合戦中のメッセージが表示されなくなる。
ゲームバランス	「本体」にすると、コンピュータ大名の攻め込みやすさ、諸勢力との関係の悪化率などを、パワーアップ前のバランスに戻す。
登録家宝	登録した新家宝(→P.12)をゲーム中に登場させるかどうかを設定する。
登録イベント	登録したイベント(→P.8)をゲーム中に発生させるかどうかを設定する。
姫誕生率	「多い」にすると、ユーザー大名に姫が生まれる確率が上がる。

戦略のパワーアップ



▲大勢力を持つ大名がねらい目だ。

◆「討伐」コマンド(《外交》コマンドに追加)

特定の大名家に対する討伐令を発するコマンドです。

幕府担当の大名のみ実行できます。討伐に参加した大名は、討伐目標の大名に攻め込みやすくなります（→ P.21）。

参加表明する大名が１人もいなければ、討伐令は失敗です。

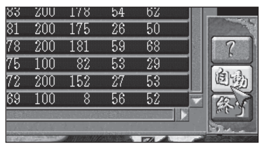


▲公家が訪れているかどうかは、ここで確認できる。

◆「朝廷」コマンド(《勢力》コマンドに追加)

「公家」と交渉して、金や家宝を朝廷に献上するかわりに、官位を要求するコマンドです。自家が支配している国に公家が訪れているときのみ実行できます（→ P.22）。

金や家宝を献上して、何も求めなければ、朝廷との関係を改善できます。



▲家臣が多くなったら自動にしよう。

◆自動賞罰機能

〈賞罰〉での知行の加増を、自動にします。

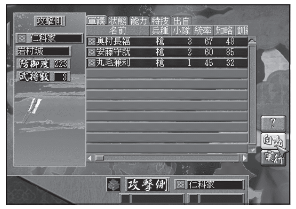
〈賞罰〉コマンド画面で、[自動] をクリックすると、毎月、武将の知行要求に応じて加増します。[手動] をクリックすると、手動に戻ります。家宝の授与・没収は、手動でのみ行えます。

合戦のパワーアップ

◆援軍派遣

他家から攻められたとき、自家の支配国（国内過半数の城を支配している国）が隣接していれば、援軍を派遣できます。

※環境設定の「ゲームバランス」が「PK」のときのみ有効です。



▲武将を各城に自動的に配置。

◆自動城配置機能

軍議での各城への武将配置を、自動にします。

[自動] をクリックすると、各城へ自動的に配置されます。

◆合戦の地元効果

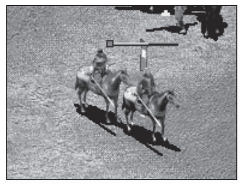
戦場が武将の「出身国」のとき、合戦の間だけ武将の統率が高くなります。

◆城耐久度の回復

耐久度が低下した城は、味方の総大将部隊が入城しているときだけ耐久度が回復します。

ただし、その城が敵の攻撃を受けている間は、回復しません。

※環境設定の「ゲームバランス」が「PK」のときのみ有効です。



▲武将小隊の兵士数が減ってきたら、すぐに再編制させよう。

◆小隊再編制

複数の小隊で構成されている部隊は、小隊を再編制して武将小隊の兵士数を回復できます。

味方の城・砦や、荷駄隊が張った陣に部隊を入れて休息させると、自動的に小隊の兵士数が再編制されます。

◆操作ボタン

操作ボタンを使えば、合戦の操作が簡単にできます。

ポーズ	合戦の進行を一時停止します。もう一度クリックすると再開します。
部隊全選択	自家のすべての部隊を選択状態にします。
部隊順次選択	自家の部隊を順に選択します。クリックするごとに、次の部隊に移動します。
描画速度	描画速度を調節して、合戦の進行速度を変えます。

※操作ボタンは、800×600 の画面モードでは表示されません。

戦略コマンド一覧

※ PK が付いているコマンドは、パワーアップキットで追加されたコマンドです。

奉行

	コマンド	内容
開発	**開墾** 影響能力:政治 影響特技:開墾・奉仕	農地を広げ、石高を上げる。 石高が上がると、毎年７月の兵糧収入が増える。石高は家臣に知行として分け与えることもできる。 奉行１人につき、毎月金20が必要。
開発	**商業** 影響能力:政治 影響特技:商業・奉仕	町を発展させ、商業を上げる。 商業が上がると、毎月の金収入が増える。 奉行１人につき、毎月金20が必要。
開発	**改修** 影響能力:政治 影響特技:改修・奉仕	城を改修し、国内すべての城の防御度を上げる。 防御度が上がると、合戦時の城の耐久度が高くなり、攻め落とされにくくなる。 奉行１人につき、毎月金10が必要。
軍事	**訓練** 影響能力:統率 影響特技:訓練	兵士を鍛錬し、国内すべての兵士の訓練度を上げる。 訓練度が高いほど、合戦で混乱しにくくなる。
軍事	**警戒** 影響能力:統率・知略 影響特技:剣豪	城下を巡回し、他家の忍者や、調略に来た武将、海賊行為を行おうとする水軍衆を撃退する。
計略	**登用** 影響能力:知略 影響特技:登用	浪人武将を見つけ、仕官させる。
計略	**引抜** 影響能力:知略 影響特技:引抜	他家の武将に、内応や謀叛、出奔などを勧める。 婚姻関係や支配・従属関係にある大名には実行できない。 奉行1人につき、毎月金5が必要。
計略	**一揆** 影響能力:知略	隣接国の国人衆や寺社衆をそそのかし、特定の大名に対して一揆を起こさせる。 婚姻関係や支配・従属関係にある大名には実行できない。 奉行1人につき、毎月金5が必要。

各国の石高には上限がある。石高が上限近くになった国では、「治水」イベントが起こることがある。治水を行えば、石高の上限が上がる。

各城の防御度には上限がある。国人衆より築城技術を提供されると、防御度の上限が上がる。

合戦

コマンド	内容
出陣	自家の支配城がある国、または隣接国の大名の城に攻め込む。 国内の過半数の城を支配していないと、隣接国へは出陣できない。また、支配従属関係にある大名は、互いに攻め込めない。 １小隊(兵士200人)につき、金10・兵糧25が必要。
編制	合戦時に武将が率いる小隊の兵種を決める。 武将が取得している兵種のみ選べる。 騎馬・鉄砲の編制には、兵士と同数の軍馬・鉄砲が必要となる。 大砲の編制には、部隊と同数の大砲が必要となる。

海を渡るときは、水軍衆に兵の輸送料を支払う必要がある。関係の悪い水軍衆だと、兵の輸送を断られることがある。

騎馬は攻撃力が高いが、攻城戦では槍よりも攻撃力が低くなる。
鉄砲・大砲は弓よりも攻撃力が高いが、「雨撃」特技がないと雨天時は攻撃できない。

◆戦略コマンド一覧◆

20

人事

コマンド	内容
移動	国から国へ、武将を移動させる。 《外交》や《勢力》などのコマンドをすでに実行済みの武将は移動できない。 第１軍団以外は、軍団内の移動のみできる。
賞罰	武将の知行を増減させたり、家宝の授与・没収を行う。 知行を加増したり、家宝を授与すると、武将の忠誠度が上がる。
縁組	姫と配下武将を婚姻させ、配下武将を一門にする。 自家に未婚の姫がいないと実行できない。 一門になった武将は、忠誠度が下がりにくくなる。また、一門を軍団長にすると、直接コマンドを指示できるようになる。
隠居	大名を引退させ、一門の武将に家督を継がせる。
修行 影響能力:知略	武将を国人衆のもとへ修行に行かせる。 国人衆から「入門書」の献上があったときのみ実行できる。 修行に行かせると、武将の選べる兵種が増える。

知行は、大名家が持つ総石高から分け与える。知行を与えれば、その分、兵糧の収入も減るので注意。

外交

コマンド	内容
貢物 影響能力:知略 影響特技:外交	他家に金や家宝を贈り、友好度を上げる。
婚姻 影響能力:知略 影響特技:外交	他家の大名または一門の武将に、自家の姫を嫁がせる。 自家に未婚の姫がいないと実行できない。 成功すると、友好度が100になる。また、婚姻関係にある大名は、忍者を使わなくても、石高や兵士数などの情報がわかるようになる。
脅迫 影響能力:知略 影響特技:外交	他家に圧力をかけ、自分の従属大名とする。 すでに他家と支配・従属関係にある大名には実行できない。 自家よりも「石高」「名声」が低い大名ほど成功しやすい。 自家の従属大名に対して〈脅迫〉に成功すると、支配城・武将などをすべて、自家に吸収できる。
従属 影響能力:知略 影響特技:外交	他家の従属大名となる。 自家よりも「石高」「名声」が高い大名ほど成功しやすい。
独立	従属大名が、支配大名から独立する。 独立すると、元支配大名との友好度は0になる。
任命 影響能力:知略 影響特技:外交	他家に幕府役職を与える。 幕府担当大名のみ実行できる。 役職を与えると、その大名との友好度が上がる。
討伐 PK 影響能力:知略 影響特技:外交	幕府に敵対する大名の討伐令を発する。 幕府担当大名のみ実行できる。 討伐令の参加大名は、討伐目標の大名との友好度が0になる。

支配大名は、毎年１月に従属大名に対して金や兵糧を要求できる。要求しなければ、両家の友好度が上がる。

◆戦略コマンド一覧◆

21

勢力

交渉 影響能力:知略	諸勢力と交渉し、金や兵糧を援助するかわりに、様々な要求を行う。 要求すると、その諸勢力との関係が悪化する。援助して何も要求しなければ、関係は改善される。
検地 影響能力:政治・知略 影響特技:奉仕・検地	国人衆が持つ石高を削り、自家の石高に組み入れる。 国内のすべての城を支配している国でのみ実行できる。また、実行武将は「検地」の特技を持つ武将に限られる。 〈検地〉を行うと、国人衆との関係が悪化する。
貿易 影響能力:政治 影響特技:貿易	水軍衆に、日明貿易を依頼する。 関係が「親密」で、規模が6以上の水軍衆にのみ実行できる。 また、実行武将は「貿易」の特技を持つ武将に限られる。 成功すると、およそ半年〜1年後に、金や家宝を得られる。ただし、失敗することもある。 実行には金1000が必要。
派遣	忍者衆に、忍者の派遣を依頼する。 活動範囲に自家の支配城がある国が含まれる忍者衆に対してのみ実行できる。
朝廷 PK 影響能力:知略	公家と交渉し、金・家宝を献上するかわりに、官位を要求する。自家の支配城がある国内に、公家が訪れているときのみ実行できる。実行武将は、大名武将または出自が「朝廷」の武将に限られる。要求すると、朝廷との関係が悪化する。献上して官位を要求しなければ、関係は改善される。

「ゲームバランス」(→P.18)「PK」の場合、諸勢力との関係が「親密」「友好」でも、しばらく〈交渉〉しないでいると、「疎遠」に戻ってしまう。「親密」「友好」を維持するには、継続的な援助が必要。
また、寺社衆と「親密」になると、親密なった寺社衆の宗派(旧仏教・一向宗・切支丹)以外の寺社衆と〈交渉〉できなくなる。

派遣される忍者は能力によってランクがある。
関係が良い忍者衆ほど、有能な忍者を派遣してくれる。

◆〈交渉〉の種類

一揆をやめさせる	国人・寺社	関係が「仇敵」だと実行できない。
資金を要求する	国人・寺社・都市・水軍	規模が大きいほど多額の金を得られる。
他家への暗躍を頼む	寺社・都市・忍者	他家と他の諸勢力との関係を悪化させる。
自家の宣伝を頼む	寺社・都市・忍者・水軍	自家と他の諸勢力との関係を改善する。
仕えぬかと誘う	国人・忍者・水軍	出自が同じ武将のみ実行できる。
国内を警戒してもらう	国人	〈警戒〉を国人衆に行わせる。
他勢力に謀略を行う	忍者	《忍者》の謀略と同様の活動を依頼する。
商人を派遣してもらう	都市	《売買》ができるようにする。
海賊行為を奨励する	水軍	他家の物資を強奪させる。
何も求めない	国人・寺社・都市・忍者・水軍	相手勢力との関係が改善される。



◀ 交渉できる内容は、援助の内容や諸勢力との関係、使者にする武将の知略などによって決まる。

売買

売買 影響能力:知略 影響特技:商業・茶湯	兵糧・軍馬・鉄砲・大砲・家宝の売買をする。 自家の支配城がある国内に、商人が訪れているときのみ実行できる。 購入できる量は、商人が所属する自治都市の保有量に限られる。

自治都市との関係が良いほど、有利な値段で売買できる。

忍者

忍者	忍者衆から〈派遣〉させた忍者を、他家の支配城がある国に潜入させる。 忍者を潜入させると、他家の情報が得られるほか、金や家宝の奪取、城への放火、武将の暗殺などの謀略を行う。

潜入させる忍者のレベルが高いほど、情報の収集が早く、謀略も頻繁にしかける。

軍団

新設	軍団を新設する。 金1000が必要。また、軍団数×100の名声がないと、実行できない。
分配	各軍団の担当国を変更する。
合流	2つの軍団を1つにまとめる。
再任	軍団長を変更する。
輸送	軍団間で物資を輸送する。
方針	各軍団の軍団長に委任方針を指示する。 [直轄]委任せずに直接コマンドを指示する。軍団長が一門の軍団にのみ指示できる。 [開発]〈開墾〉〈商業〉を中心に行う。 [防衛]〈改修〉〈勢力〉を中心に行う。 [攻略]指定した城を攻略する。

進行

進行	その月の命令を終了する。